Návod ke hře ČLOVĚČE, NAPIJ SE! 1+2

Herní deska je oboustranná. Na jedné straně je „Člověče, napij se! 1“ (dále jen „jednička“) pro 2–4 hráče, z druhé strany pak „Člověče, napij se! 2“ (dále jen „dvojka“) pro 2–8 hráčů. Většina pravidel je pro obě verze stejná. Odlišnosti jsou pak blíže rozvedeny. Pro obě verze se používají také stejné karty.
Je tedy na hráčích, kterou variantu zvolí. **Pokud se sejde 4 a méně hráčů, je dobré hrát vždy „jedničku“!**

Motiv hry
Každý z vás má jistě zkušenosti s tím, že se někdy vyskytl v hospodě. Ať už sám nebo s přáteli, posedět u dobrého piva, vždy se jedná o vcelku příjemnou záležitost. Cítíme potřebu i nutnost popovídat si o gravitačních mikročočkách ve vesmíru, o Picassových obrazech, či která stáj vede v seriálu MS vozů F1. S přibývajícím časem nás však tlačí obavy, strach a hlavně neustálé pípání mobilu v kapse, toto skvělé zařízení opustit a vydat se k domovu. Tam na nás už netrpělivě čeká manželka (nebo partnerka) nervózní z toho, že jste na chvíli zmizel z dosahu její kontroly a moci. Od ní to pak schytáte, že jste si dovolil bavit se jinak, jinde a kvalitněji než s ní, když ona vás chtěla mít doma, potřebovala s vámi probrat, kdy se odveze k matce ten koberec, s kým teď chodí Tom Cruise, či něco jiného neméně důležitého. To už je ale jiné téma, které sem nepatří. V naší hře je důležitý motiv cesty z hospody domů. Ta je, jak v životě tak v této hře, plná nástrah a překvapení s často nečekanými konci.

Před zahájením hry
Každý hráč má svou hospodu (ve „dvojce“ je jedna společná pro všechny), do které umístí své čtyři figurky zvolené nebo vylosované barvy. Hraje se pravotočivě, po směru pohybu hodinových ručiček. Hráči se v hodech kostkou samozřejmě střídají. Před začátkem hry se také zamíchají karty a položí vedle herního plánu, obrázkem dolů.
Začíná hráč, který pravidla nejméně pochopil (případně si všichni hodí kostkou). Ve hře pak dbejte na to, aby hráč, který je další na řadě, vždy počkal, až spoluhráč před ním dokončí svůj tah, hlavně úkoly z karet. Zabráníte tak zbytečným problémům. Na začátku hry se všichni hráči napijí!

Cíl hry
Hráč musí postupně nasadit své figurky z hospody, projít s nimi herním plánem a umístit je všechny do domečku (ve „dvojce“ do dvou domečků) pochopitelně své barvy. Komu se to podaří nejdřív, vyhrává. Záleží pak na dohodě (kterou je potřeba uzavřít před začátkem hry), jestli ostatní budou hrát o pořadí. Domečky jsou objekty uvnitř herního plánu (ve „dvojce“ na oválném náměstí v pravém horním rohu hrací desky).

Nasazování
Opustit hospodu může figurka po řádném hodu šestky na hrací kostce. Hráč hází vždy nejvýše **3×**, dokud mu nepadne. V dalším průběhu hry toto pravidlo platí jen tehdy, pokud hráč nemá žádnou jinou figurku ve hře! Figurka není ve hře v těchto případech: když je v <u>hospodě</u>, ve svém <u>domečku</u>, na políčku <u>s textem</u> (bažina, záchytka, hřbitov, komín,…viz níže). Ve svém domečku ale figurka postupovat může, takže když některý z těchto tří hodů zde lze zahrát, musí ho hráč k tomu využít a dál už neházet!
V „jedničce“ hráč nasazuje na příslušné barevné políčko před svou hospodou. To je jeho startoviště.
Ve „dvojce“ nasazuje na některé (záleží na vlastním výběru a taktice) ze čtyř zelených políček s šipkou před velkou hospodou. To jsou společná startoviště pro všechny.
Po šestce se hází vždy ještě jednou. Pokud hráči padne více šestek po sobě, nemusí vše zahrát jedinou figurkou, ale může hody rozdělovat mezi ostatní své. Když už má hráč figurky ve hře, není povinností při šestce vždy nasazovat. Také není povinností zůstávat na startovišti.

Postup
Každá figurka po nasazení putuje herním plánem po hlavní cestě (ve „dvojce“ po cestách) nebo s využitím zkratek (vysvětlení níže) směrem do svého domečku. Postupuje se podle počtu bodů na kostce. <u>V „jedničce“ pravotočivě</u> po směru pohybu hodinových ručiček.. <u>Ve „dvojce“</u> vedou všechny cesty jedním směrem a napojují se na ovál s domečky. Na <u>oválu</u> pak figurky postupují <u>levotočivě</u> proti směru pohybu hodinových ručiček. Nelze zabočit do protisměru!
Jak už bylo řečeno, při vícenásobném hodu kostkou (po šestce nebo šestkách), lze hody rozdělovat mezi více figurek. Když hráči padne například 6 a 3, může postoupit jednou figurkou (pokud už je ve hře) 6 polí a druhou 3 pole, nebo jedinou figurkou součtem tj. 9 polí. Může taky jednu nasadit (pokud je ještě co) a hrát buď přímo s ní 3 pole nebo ji nechat na startovišti a 3 pole postoupit jinou ve hře.
Tahů se nelze vzdát! Všechny hody musí být využity (kromě čekání na vstup do domku, viz níže).

Zakončování v „jedničce“
Když je hráč těsně před domečkem, <u>nesmí</u> už postupovat znovu do hry, i kdyby chtěl. Poslední možnost, jak se znovu zapojit (z nejrůznějších taktických důvodů), měl na nejbližším rozcestí za ním.
Do svého domku figurka zahýbá přes políčko s barevnou šipkou (pole před startovištěm, pro ostatní hráče je to normální políčko). Stejným způsobem postupují i ostatní figurky příslušné barvy. V domečku se figurky už nesmějí přeskakovat! Vždy je potřeba ostatními postoupit dozadu tak, aby další měly volný průchod. Na volné políčko v domku může figurka vstoupit jen na příslušný zbývající počet bodů, co padne na kostce. Pokud například figurce chybí 3 pole do domku a na kostce padne cokoliv vyššího (i šestka), figurka do něj nevstupuje. Zůstává stát na místě a čeká na další příležitost (hod se samozřejmě musí využít pro jinou figurku, pokud je nějaká ve hře).
Mezi domečkem a hlavní cestou se nachází ještě jedno zajímavé políčko. Je to políčko **„váleček“** (taky je na něm i zobrazen). Jedná se o platné políčko ve hře, tudíž přes něj musí každá figurka přejít a někdy na něj bohužel i vstoupit (pokud zbývající počet bodů na kostce vychází právě sem a hráč nemá jinou figurku ve hře). Dochází zde ke střetu s číhající manželkou, ráně válečkem a výsledkem je návrat figurky <u>zpět do hospody</u>. Nepříjemná situace jak v životě, tak i v této hře. Figurku teď po nasazení do hry čeká celá cesta znovu. Hráči se tedy, pokud to jde, snaží „válečku“ vyhnout.

Zakončování ve „dvojce“
Hráč obsazuje svými figurkami dva domečky (se dvěma políčky pro dvě figurky). Nezáleží v jakém pořadí. Vstupuje do nich také na příslušný zbývající počet bodů na kostce. Taktéž se zde figurky nesmějí přeskakovat. Druhou figurkou lze vstoupit do domku, až je v něm obsazeno vzdálenější místo. Pokud počet bodů na kostce <u>přesahuje</u> možnost vstoupit do domku, <u>může si hráč vybrat</u>, <u>jestli bude čekat</u>, nebo pojede po oválu dál. Toto pravidlo tady platí i v případě, že má hráč jedinou figurku ve hře. Může tedy svou figurkou kroužit po oválu, jak dlouho uzná za vhodné.
Jakmile figurka vstoupí do domku, nemá ještě zdaleka vyhráno. Hráč musí nyní ještě jednou hodit kostkou a svůj vstup tak potvrdit nebo nepotvrdit:
Když padnou čísla **1**, **3** a **5**, dopadlo vše dobře a vstup je **potvrzen**. Když padne **4**, nachází hráč doma manželku s milencem a figurku musí vrátit na **políčko s jelenem** (kresbou do něj zasahuje jelen). Když padne **2**, dostává válečkem a vrací svou figurku zpět **do hospody**. No a konečně při **6** jak jinak, hází kostkou **ještě jednou**.

Rozcestí a zkratky
V herním plánu je několik políček s rozdvojenými šipkami. To jsou **rozcestníky**. Pomocí nich hráč může vstoupit na zkratku a zkrátit si tak cestu. Není to ovšem tak jednoduché. **Na rozcestí** totiž **musí figurka** nejprve příslušným počtem bodů na kostce **zastavit a zůstat zde stát**. Teprve potom v některém z dalších kol může na zkratku vstoupit. Nelze svévolně odbočit z hlavní cesty. Když je například figurka 2 políčka před rozcestníkem a padne 5 na kostce, hráč (pokud chce nebo musí hrát touto figurkou) na zkratku nevstupuje, ale míjí ji a pokračuje po hlavní trase. Jednoduše, na zkratku může, až se na rozcestí postupně propracuje.
Když tedy hráč stojí na rozcestníku, není povinnost na zkratku vstupovat. **Má** nyní **na výběr**, jestli půjde zkratkou, nebo bude pokračovat původním směrem po hlavní cestě. Políčka zkratek tvoří oblouk, který se pak přímým způsobem napojuje vždy jen na jedno políčko na hlavní cestě. Hráči tedy postupují přes něj a ne jinudy. V **„jedničce“** je jedna hlavní, centrální zkratka tzv. **„Černá stezka“**. Díky ní si hráč může zkrátit celou polovinu trasy, ale taky může skončit v bažině, na záchytce nebo v lese (viz níže). Na Černé stezce je obousměrný provoz, takže zde může dojít k čelnímu střetu dvou figurek.

Odbočky a políčka s texty
V herním plánu je taky několik políček s jednoduchou šipkou. To jsou **odbočky**. Pokud figurka vstoupí a zůstane stát na tomto políčku, **nemá teď na výběr** a musí dále postupovat směrem, který jednoznačně ukazuje šipka. Toto políčko je tedy spíše nevýhodné. Většinou vás posílá, kam nechcete a to na další zrádná políčka. Jsou to políčka s texty (bažina, záchytka, komín, orlí hnízdo, hřbitov, kravín,..). Na toto políčko se figurka chtě - nechtě musí dostat. A to opět na příslušný počet bodů na kostce, která tam zbývají. To znamená například do lesa se z odbočky dostane na 4 nebo postupně 3 a 1 a podobně. Když padne vyšší tj. 5 a více, nemůže prozatím do lesa postupovat a zůstává zde stát. Dokud figurka ještě není v lese, je to pořád figurka ve hře, takže hráč nemůže (pokud má tuto jedinou) hrát kostkou 3x. Na hřbitov a do kravína se figurka může dostat z běžné zkratky (ve „dvojce")
Políčka s texty už nejsou políčka ve hře. Když se tedy sem figurka dostane, je dočasně mimo hru. Do hry se opět dostává hodem šestky a následným dalším. Osvobozuje se jedním tahem, to znamená, že pokud chce šestku použít pro vysvobození této figurky, musí následný hod použít pro její postup do hry. Figurka se vrací stejnou cestou, jakou sem přišla. Za odbočkou pak původně předpokládaným směrem. Při návratu zpět je potřeba dávat pozor, aby figurka opět nevstoupila na odbočku posílající ji třeba do lesa znovu. Na políčkách s texty se hráči mohou samozřejmě i vyhodit.

Vyhazování
Oblíbený prvek vyhazování samozřejmě nesmí chybět. Jestliže některá figurka vstoupí na políčko, kde už stojí soupeřova, vyhazuje ji a vrací zpět do její hospody. Vyhození nastává ale jen v případě, že na tomto políčku vyhazující zůstane stát. Při vícenásobném hodu (šestky) se figurka vyhazuje až na cílovém políčku, nikoliv na dílčích hodech. To znamená, hráči například padne 6 a 2 a rozhodne se zahrát součtem tj. o 8 polí. Na šestém nebo druhém poli je soupeřova. V takovém případě ji nevyhazuje, ale míjí. Podobné je to i při nasazování. Když se hráč rozhodne nasadit a hned postoupit ze startoviště, kde stojí soupeřova figurka, nevyhazuje ji. Vyhozená figurka se do hry pak vrací hodem šestky a klasickým nasazením. Vyhodit může (i musí, když mu postup z karty vychází zrovna sem) někdy i hráč sám sebe.

Karty
Nedílnou součástí hry je i balíček 32 karet. Ty je potřeba předem nastříhat. Před začátkem každé hry se zamíchají a položí vedle herního plánu obrázkem pochopitelně dolů. Hráč vstupující (a zastavivší se) svou figurkou na pole s označením **„K"** si vezme vždy vrchní kartu, podle ní se zařídí a vrátí ji pak dospodu mezi ostatní. Na kartách jsou popsány a vyobrazeny úkoly, které figurka resp. sám hráč musí vykonat. Většina karet je výhodných, takže se vyplatí riskovat, a pokud je možnost, na kartu vstupovat. Pokud není stanoveno jinak, plní úkol z karty vždy ta figurka, která na kartu vstoupila. Útoky z karet jako dohánění a vyhazování nejbližšího spoluhráče (a obráceně) se nevztahují na figurky na zkratkách ale jen těch na hlavních cestách. Karta s jakýmkoliv postupem směrem vpřed se využívá jen v případě, že se tím figurka přemístí blíž ke svému domečku nebo přímo do něj (a taky na „váleček" (v „jedničce")). Pokud počet bodů přesahuje domeček a vychází dál na hlavní cestu, figurka se nepřemisťuje, ale zůstává stát na kartě. Ve „dvojce" karta s návratem směrem zpět může počtem polí vycházet dál než do hlavní hospody. V takovém případě se umisťuje rovnou do ní. Během hry se může stát, že na kartu hráč vstoupí, i když není zrovna na řadě (při vyhazování nejbližšího spoluhráče, při výměně pozice,..). V tomto případě si taky bere kartu mimo pořadí. Cizí resp. spoluhráčovou figurkou se rozumí figurka jiné barvy než tvá.
Kromě klasických karet jsou tu ještě tři speciální se zlatým rámečkem. To jsou tzv. **„Zlaté karty"**. Když hráč narazí na tuto kartu, nevrací ji dospodu mezi ostatní, ale ponechává si ji k pozdějšímu využití. Její obsah ostatním neprozrazuje! Jedná se o kartu mimořádně výhodnou. Hráč ji nemusí využít hned, ale až ve vhodný okamžik například v závěru hry. Karta s šestkou třeba slouží hráči jako kdyby mu padla na kostce (při jejím použití hraje ještě i klasickou kostkou). Hráč Zlatou kartu může použít, pouze když je na řadě (kromě odpustky). To znamená, až spoluhráč před ním řádně dokončí svůj tah a než on sám hodí kostkou. Použití zlaté karty musí všem zřetelně oznámit. Karta se pak vrací dospodu hlavního balíčku.
Aby toho nebylo málo, je tu ještě jedna speciální karta. Má rámeček olemovaný lebkami a je to tzv. **„Černý Petr"**. Pro změnu nejnevýhodnější karta ze všech (jak už její název napovídá). Pokud na ni hráč narazí, opět nikomu nic neprozrazuje a ponechává si ji. Její význam spočívá v tom, že komu po skončení hry zůstane, musí splnit nepříjemný úkol. A to vystrčit na všechny holý zadek. Hráči se před začátkem hry můžou dohodnout (pokud námi nabízený nebude všem vyhovovat) na nějakém jiném úkolu, který si sami vymyslí (třeba dopití plné sklenice a pod). Aby to dotyčný neměl tak beznadějné, jsou tu dva způsoby, jak se Černého Petra během hry zbavit. Jeden z nich je jít do lesa, do bažiny (v „jedničce"), na komín nebo do orlího hnízda (ve „dvojce"). Na tato políčka se ale hráč svou figurkou (podle výše uvedených pravidel) musí nejprve dostat. Po splnění této mise hráč kartu vrátí do balíčku a ten nyní pořádně zamíchá, aby dal šanci ostatním. Druhý způsob jak zrušit toto prokletí je vyhrát v celé hře.
Pojmy na kartách jako „odstraň cizí figurku", „jde ven", „ztrácíš figurku" a pod znamenají, že dotyčná figurka se vrací zpět do hospody.

Figurka „Láhev"
Tato figurka se používá jen v „jedničce". Na začátku každé hry se umístí jedno pole za první figurku nasazenou do hry. Pohybuje se po herním plánu jako ostatní figurky počtem bodů na kostce pravotočivým směrem. Láhev je k dispozici všem hráčům. Kdo chce hrát lahví, musí mít však minimálně jednu svou figurku ve hře! Kouzlo figurky Láhev spočívá v tom, že při vhodné spolupráci více hráčů může posloužit k likvidaci některé „nepohodlné" figurky ve hře.
Pokud se tedy hráč rozhodne hrát Lahví, musí tuto skutečnost zřetelně oznámit **před hodem kostkou!** Tím taky odpadá možnost hrát toto kolo vlastní figurkou. Při šestce musí Lahví samozřejmě postoupit 6 i následný hod. Pokud Láhev vstoupí na pole, kde je jiná figurka, pochopitelně ji vyhazuje a vrací do příslušné hospody. Nastane-li opačná situace, kdy hráč svou figurkou vstoupí na pole, kde je Láhev, nikam ji nevyhazuje, ale odsunuje jedno pole za sebe (může se stát, že na tomto políčku je nějaká figurka. Láhev ji samozřejmě také vyhazuje). Láhev se pohybuje pouze po hlavní cestě. Nepoužívá zkratky (i když vstoupí na rozcestí). Taktéž je imunní vůči kartám. Pokud se hraje o pořadí, ten kdo dokončí hru, může hrát nadále Lahví.

Kdy se hráč musí napít
Konečně se dostáváme k samotné podstatě hry. Nezbytností ovšem jsou sklenice (pokud možno stále plné) vašich oblíbených nápojů.
Hráči se v průběhu hry pochopitelně mohou napít kdykoliv chtějí, ale podle přísných zavedených pravidel nastávají situace, kdy není na výběr. Hráč se tedy musí napít v těchto případech:
Je-li jeho figurka vyhozena kterýmkoliv spoluhráčem – Při jakémkoliv návratu své figurky zpět do hospody – Při střetu s Lahví (jen v „jedničce"). To když je vyhozen Lahví, nebo on odsunul Láhev za sebe – Pokud mu to ukládá karta – Když shodí kostku ze stolu – Když shodí Láhev - Pokud hodí kostkou dřív než spoluhráč před ním dokončí své tahy a úkoly z karet – Za zdržování – Za zbytečné přemýšlení – Za švindlování – Za rozčilování – Pokud se dostatečně nevěnuje hře (například příliš mobiluje). Všichni hráči se taky musí napít na počest toho, který svou figurkou vstoupil do domku. Ten se napít nemusí.
Hráč se nemusí napít hned, ale nejpozději však, než na něj přijde znovu řada. Pokud hodí kostkou dřív, než splní své dluhy, je jeho hod neplatný a musí se navíc teď napít **třikrát!** Za švindlování, zdržování a vlastní napití. Výjimku lze udělit, když má prázdnou sklenici a není co pít. Své dluhy splní, až je opět co na stole. Množství, které hráč vypije, je libovolné (pokud karta „Dopij sklenici" nestanoví jinak) a záleží jen na něm a na jeho stavu. Spoluhráči mu mohou větší či menší dávky pouze doporučovat.

Mobilování :-(
V dnešní době, jak známo, jsme všichni totálně závislí na mobilních telefonech (hlavně ženy). Bez prozvánění každé 2 minuty, volání, ďobání a neustálého kontrolování displeje si to někteří z nás ani neumí představit. Tento prvek však nepříjemně ovlivňuje hru a velmi ruší!
Proto navrhujeme při této hře vyhlásit zákaz používání mobilních telefonů. Nejlépe, aby si ho každý na začátku hry vypnul. Pokud se vám to nepodaří prosadit (s největší pravděpodobností) a někdo tímto nešvarem bude přesto obtěžovat, navrhujeme zavést sankce. Při jakémkoliv kontaktu s mobilem (byť jen prohlédnutí příchozí zprávy nebo hovoru) bude hráč potrestán některým způsobem: Dopitím sklenice – Ztrátou dvou figurek – Do konce hry bude jeho mobil sloužit jako tácek pod sklenicí – Při opakovaném nerespektování a ignoraci vyloučením ze hry.

Závěr
Toto je podrobný návod ke hře. Nemůže ovšem do detailu obsahovat všechny herní situace a varianty. To by na něj nestačilo ani 100 stran. Výjimečně se může vyskytnout problém, který není v návodu blíže popsán a rozveden. V takovém případě pak rozhoduje: 1. Nejlogičtější vysvětlení. 2. Názor většiny.

Návod k hre ČLOVEČE, NAPI SA! 1+2 SK

Hracia doska je obojstranná. Na jednej strane je „Človeče, napi sa! 1" (ďalej iba „jednotka") pre 2–4 hráčov a na druhej strane „ Človeče, napi sa! 2" (ďalej iba „dvojka") pre 2–8 hráčov. Väčšina pravidiel je pre obidve verzie rovnaká.. Rozdiely sú neskôr bližšie rozvedené. Pre obidve verzie sa používajú rovnaké karty. Je teda na hráčoch, ktorú variantu si vyberú. **Pokiaľ sa stretne 4 a menej hráčov, je vhodné hrať vždy „jednotku"!**

Motív hry

Každý z vás má určite skúsenosti s tým, že bol niekedy v krčme. Či už sám, alebo s priateľmi, posedieť si u dobrého piva, vždy ide o príjemnú záležitosť. Cítime potrebu aj nutnosť porozprávať sa o gravitačných mikrošošovkách vo vesmíre, o Piccasových obrazoch, či ktorá stajňa vozidiel F1 vyhráva v seriáli MS. S pribúdajúcim časom máte ale obavy, strach (hlavne neustále pípanie mobilu vo vrecku), toto skvelé zariadenie opustiť a vybrať sa k domovu. Tam už na vás netrpezlivo čaká manželka (alebo partnerka) nervózna z toho, že ste na chvíľu zmizli z dosahu jej kontroly a moci. Od nej to potom schytáte, že ste si dovolil baviť sa inak, inde a kvalitnejšie než s ňou, keď ona vás chcela mať doma, potrebovala s vami prebrať, kedy sa odvezie k matke ten koberec, s kým teraz chodí Tom Cruise, či niečo iné, nemenej dôležité. To už je ale iná téma, ktorá sem nepatrí. V našej hre je dôležitý motív cesty z krčmy domov. Tá je, ako v živote tak v tejto hre, plná nástrah a prekvapení s často nečakanými koncami.

Pred zahájením hry

Každý hráč má svoju krčmu (v „dvojke" je jedna spoločná pre všetkých), do ktorej umiestni svoje štyri figúrky zvolenej alebo vylosovanej farby. Hrá sa pravotočivo, v smere pohybu hodinových ručičiek. Hráči sa samozrejme v hodoch kockou striedajú. Pred začiatkom každej hry sa zamiešajú karty a položia sa vedľa hracieho plánu, obrázkom dole.
Začína hráč, ktorý pravidlá najmenej pochopil (prípadne si všetci hodia kockou). V hre dbajte na to, aby hráč, ktorý je ďalší na rade, vždy počkal, až spoluhráč pred ním dokončí svoj ťah, hlavne úlohy z kariet. Zabránite tak zbytočným problémom. Na začiatku hry sa všetci hráči napijú!

Cieľ hry

Hráč musí postupne nasadiť svoje figúrky z krčmy, prejsť s nimi hracím plánom a umiestniť ich všetky do domčeka (v „dvojke" do dvoch domčekov), pochopiteľne svojej farby. Komu sa to podarí najskôr, vyhráva. Potom záleží na dohode (ktorú je potrebné uzavrieť pred začiatkom hry), či budú ostatní hrať o poradie. Domčeky sú objekty vo vnútri hracieho poľa (v „dvojke" na oválnom námestí v pravom hornom rohu hracej dosky).

Nasadzovanie

Opustiť krčmu môže figúrka po riadnom hode šestky na hracej kocke. Hráč hádže vždy najviac **3×**, pokiaľ mu nepadne. V ďalšom priebehu hry toto pravidlo platí iba vtedy, pokiaľ hráč nemá žiadnu inú figúrku v hre! Figúrka nie je v hre v týchto prípadoch: keď je v krčme, vo svojom domčeku, na políčku s textom (močiar, záchytka, cintorín, komín,…viď nižšie). Vo svojom domčeku ale figúrka môže pokračovať, takže keď niektorý z týchto troch hodov je možné zahrať, musí ho hráč k tomu využiť a ďalej už nehádzať!
V „jednotke" hráč nasadzuje na príslušné farebné políčko pred svojou krčmou. To je jeho štart.
V „dvojke" nasadzuje na niektoré (záleží na vlastnom výbere a taktike) zo štyroch zelených políčok so šípkou pred veľkou krčmou. To sú spoločné štarty pre všetkých.
Po šestke sa hádže vždy ešte raz. Pokiaľ hráčovi padne viacej šestiek po sebe, nemusí všetko zahrať jednou figúrkou, ale môže hody rozdeľovať medzi svoje ostatné. Keď už má hráč figúrky v hre, nie je povinnosťou vždy pri šestke nasadzovať. Tiež nie je povinnosťou zostávať na štarte.

Postup

Každá figúrka po nasadení putuje hracím plánom po hlavnej ceste (v „dvojke" po cestách) alebo s využitím skratiek (vysvetlenie nižšie) smerom do svojho domčeku. Postupuje sa podľa počtu bodov na kocke. V „jednotke" pravotočivo v smere pohybu hodinových ručičiek. V dvojke vedú všetky cesty jedným smerom a napojujú sa na ovál s domčekmi. Na ovále potom figúrky postupujú ľavotočivo proti smeru pohybu hodinových ručičiek. Nie je možné zabočiť do protismeru! Ako už bolo povedané, pri viacnásobnom hode kockou (po šestke alebo šestkách), je možné hody rozdeľovať medzi viacero figúrok. Keď hráčovi padne napríklad 6 a 3, môže postúpiť jednou figúrkou (pokiaľ už je v hre) 6 polí a druhou 3 polia, alebo jedinou figúrkou súčtom t.j. 9 polí. Môže tiež raz nasadiť (pokiaľ je ešte čo) a hrať buď priamo s ňou 3 polia, alebo ju nechať na štarte a 3 polia postúpiť inou v hre.
Ťahov sa nedá vzdať! Všetky hody musia byť využité (okrem čakania na vstup do domčeku, viď nižšie).

Zakončovanie v „jednotke"

Keď je hráč tesne pred domčekom, nesmie už postupovať znovu do hry, aj keby chcel. Poslednú možnosť ako sa znovu zapojiť (z najrôznejších taktických dôvodov), mal na najbližšom rázcestí za ním. Do svojho domčeku figúrka zabočuje cez políčko s farebnou šípkou (pole pred štartom, pre ostatných hráčov je to normálne políčko). Rovnakým spôsobom postupujú aj ostatné figúrky príslušnej farby. V domčeku sa figúrky už nemôžu preskakovať! Vždy je potrebné s ostatnými postupovať dozadu tak, aby ďalšie mali voľný priechod. Na voľné políčko v domčeku môže figúrka vstúpiť iba na príslušný počet zostávajúcich bodov, čo padne na kocke. Pokiaľ napríklad figúrke chýbajú 3 polia do domčeku a na kocke padne čokoľvek vyššieho (aj šestka), figúrka do neho nevstupuje. Zostáva stáť na mieste a čaká na ďaľšiu príležitosť (hod sa samozrejme musí využiť pre inú figúrku, pokiaľ je niektorá v hre).
Medzi domčekom a hlavnou cestou sa nachádza ešte jedno zaujímavé políčko. Je to políčko **„váľok"** (tiež je na ňom aj zobrazený). Ide o platné políčko v hre, cez ktoré musí každá figúrka prejsť a niekedy naň bohužiaľ aj vstúpiť (pokiaľ zostávajúci počet na kocke vychádza práve sem a hráč nemá inú figúrku v hre). Dochádza tu k stretnutiu s číhajúcou manželkou, ranou váľkom a výsledkom je návrat figúrky späť do krčmy. Nepríjemná situácia ako v živote, tak aj v tejto hre. Figúrku teraz po nasadení do hry čaká celá cesta znovu. Hráči sa teda, pokiaľ to ide, snažia „váľku" vyhnúť.

Zakončovanie v „dvojke"

Hráč obsadzuje svojimi figúrkami dva domčeky (s dvoma políčkami pre dve figúrky). Nezáleží v akom poradí. Vstupuje do nich tiež na príslušný zostávajúci počet bodov na kocke. Taktiež sa tu figúrky nemôžu preskakovať. Druhou figúrkou sa dá vstúpiť do domčeku, až je v ňom obsadené vzdialenejšie miesto. Pokiaľ počet bodov na kocke presahuje možnosť vstúpiť do domčeku, môže si hráč vybrať, či bude čakať, alebo pôjde po ovále ďalej. Toto pravidlo platí aj v prípade, že má hráč jedinú figúrku v hre. Môže teda svojou figúrkou krúžiť po ovále ako dlho uzná za vhodné.
Ako náhle figúrka vstúpi do domčeku, nemá ešte vôbec vyhrané. Hráč musí ešte jedenkrát hodiť kockou a svoj vstup tak potvrdiť alebo nepotvrdiť:
Keď padnú čísla **1**, **3** a **5**, dopadlo všetko dobre a vstup je **potvrdený**.
Keď padne **4**, nachádza hráč doma manželku s milencom a figúrku musí vrátiť na **políčko s jeleňom** (kresbou do neho zasahuje jeleň).
Keď padne **2**, dostáva váľkom a vracia svoju figúrku **späť do krčmy**. No a konečne pri **6** ako inak, hádže **kockou ešte raz**.

Rázcestia a skratky

V hracom pláne je niekoľko políčok s rozdvojenými šípkami. To sú **rázcestia**. Pomocou nich môže hráč vstúpiť na skratku a skrátiť si tak cestu. Nie je to ale tak jednoduché. **Na rázcestí** totiž **musí figúrka** najskôr príslušným počtom bodov na kocke **zastaviť a zostať tam stáť**. Až potom v niektorom z ďalších kôl môže na skratku vstúpiť. Svojvoľne sa nedá z hlavnej cesty odbočiť. Keď je napríklad figúrka 2 políčka pred rázcestím a padne 5 na kocke, hráč (pokiaľ chce musí hrať touto figúrkou) alebo na skratku nevstupuje, ale míňa ju a pokračuje po hlavnej trase. Jednoducho, na skratku môže, až sa na rázcestie postupne prepracuje.
Keď hráč stojí na rázcestí, nie je povinnosťou na skratku vstúpiť. **Má** teraz **na výber**, či pôjde skratkou, alebo bude pokračovať pôvodným smerom po hlavnej ceste. Políčka skratiek tvoria oblúk, ktorý sa priamym spôsobom napojuje vždy iba na jedno políčko na hlavnej ceste. Hráči teda postupujú cez neho a nie inokade.
V **„jednotke"** je jedna hlavná, centrálna skratka tzv. **„Čierna cesta"**. Vďaka nej si hráč môže skrátiť polovinu trasy, ale tiež môže skončiť v močiari, na záchytke, alebo v lese (viď nižšie). Na Čiernej ceste je obojsmerná premávka, takže tu môže prísť k čelnému stretnutiu dvoch figúrok.

Odbočky a políčka s textami
V hracom pláne je tiež niekoľko políčok s jednoduchou šípkou. To sú **odbočky**. Pokiaľ figúrka vstúpi a zostane stáť na tomto políčku, **nemá** teraz **na výber** a musí ďalej postupovať smerom, ktorý jednoznačne ukazuje šípka. Toto políčko je teda skôr nevýhodné. Väčšinou vás posiela, kam nechcete a to na ďalšie zradné políčka. Sú to políčka s textami (močiar, záchytka, komín, orlie hniezdo, cintorín, kravín,..). Na toto políčko sa figúrka chce – nechce musí dostať. A to opäť na príslušný počet bodov na kocke, ktoré tam zostávajú. To znamená, napríklad do lesa sa z odbočky dostane na 4 alebo postupne 3 a 1 a podobne. Keď padne vyššie t.j. 5 a viac, nemôže zatiaľ do lesa postupovať, zostáva tu stáť. Pokiaľ ešte figúrka nie je v lese, je to stále figúrka v hre, takže hráč nemôže (pokiaľ má túto jedinú) hrať kockou 3x. Na cintorín a do kravína sa figúrka môže dostať z bežnej skratky (v „dvojke").
Políčka s textami už nie sú políčka v hre. Keď sa sem figúrka dostane, je dočasne mimo hry. Do hry sa opäť dostáva hodom šestky a nasledujúcim ďalším hodom. Oslobodzuje sa jedným ťahom, to znamená, že pokiaľ chce šestku použiť pre vyslobodenie tejto figúrky, musí nasledujúci hod použiť pre jej postup do hry. Figúrka sa vracia rovnakou cestou akou sem prišla. Za odbočkou potom pôvodne predpokladaným smerom. Pri návrate späť je potrebné dávať pozor, aby figúrka opäť nevstúpila na odbočku posielajúcu ju trebárs znovu do lesa. Na políčkach s textami sa hráči môžu samozrejme aj vyhodiť.

Vyhadzovanie
Obľúbený prvok vyhadzovanie nesmie chýbať. Ako náhle niektorá figúrka vstúpi na políčko, kde už stojí súperova, vyhadzuje ju a vracia späť do krčmy. Vyhodenie nastáva ale iba v prípade, že na tomto políčku vyhadzujúci zostane stáť. Pri viacnásobnom hode (šestky) sa figúrka vyhadzuje až na cieľovom políčku, nie na čiastkových hodoch. To znamená, hráčovi napríklad padne 6 a 2 a rozhodne sa zahrať súčtom t.j. o 8 polí. Na šiestom alebo druhom poli je súperova. V takomto prípade ju nevyhadzuje, ale míňa. Podobné je to aj pri nasadzovaní. Keď sa hráč rozhodne nasadiť a hneď postúpiť zo štartu, kde stojí súperova figúrka, nevyhadzuje ju. Vyhodená figúrka sa vráti do hry hodom šestky a klasickým nasadením. Vyhodiť môže (i musí, keď mu postup z karty vychádza akurát sem) niekedy aj hráč sám seba.

Karty
Súčasťou hry je aj balíček 32 kariet. Tie je potrebné vopred nastrihať. Pred začiatkom každej hry sa zamiešajú a položia vedľa hracieho plánu, pochopiteľne obrázkom dole. Hráč vstupujúci (a zastavujúci) svojou figúrkou na poli s označením **„K"** si vždy vezme vrchnú kartu, podľa nej sa zariadi a vráti ju potom naspodok medzi ostatné. Na kartách sú popísané a vyobrazené úlohy, ktoré figúrka resp. sám hráč musí vykonať. Väčšina kariet je výhodných, takže sa vyplatí riskovať, a pokiaľ je možnosť, na kartu vstupovať. Pokiaľ nie je určené inak, plní úlohu z karty tá figúrka, ktorá na kartu vstúpila. Úlohy z kariet ako dobiehanie a vyhadzovanie najbližšieho spoluhráča (a obrátene) sa nevzťahujú na figúrky na skratkách, ale iba tých na hlavných cestách. Karta s akýmkoľvek postupom smerom dopredu sa využíva iba v prípade, že sa tým figúrka premiestni bližšie k svojmu domčeku alebo priamo doň (a tiež na „váľok" (v „jednotke")). Pokiaľ počet bodov presahuje domček a vychádza ďalej na hlavnú cestu, figúrka sa nepremiestňuje, ale zostáva stáť na karte. V „dvojke" karta s návratom smerom späť môže počtom polí vychádzať ďalej ako do hlavnej krčmy. V takomto prípade sa umiestňuje priamo do nej. V priebehu hry sa môže stať, že hráč vstúpi na kartu, aj keď práve nie je v poradí (pri vyhadzovaní najbližšieho spoluhráča, pri výmene pozície,..). V tomto prípade si tiež zoberie kartu mimo poradie. Cudzou resp. spoluhráčovou figúrkou sa rozumie figúrka inej farby ako je tvoja.
Okrem klasických kariet sú tu ešte tri špeciálne so zlatým rámčekom. To sú tzv. **„Zlaté karty"**. Keď hráč narazí na túto kartu, nevráti ju naspodok medzi ostatné, ale ponecháva si ju k neskoršiemu použitiu. Jej obsah ostatným neprezradzuje! Ide o kartu mimoriadne výhodnú. Hráč ju nemusí využiť hneď, ale až vo vhodnom okamžiku, napríklad v závere hry. Karta so šestkou poslúži hráčovi ako keby mu padla na kocke (pri jej použití hrá ešte aj klasickou kockou). Hráč môže použiť Zlatú kartu iba keď je na rade (okrem odpustkov). To znamená, až spoluhráč pred ním riadne ukončí svoj ťah a pokiaľ on sám hodí kockou. Použitie zlatej karty musí všetkým zreteľne oznámiť. Karta sa potom vráti naspodok hlavného balíčka.
Aby toho nebolo málo, je tu ešte jedna špeciálna karta. Má rámček olemovaný lebkami a je to tzv. **„Čierny Peter"**. Pre zmenu najnevýhodnejšia karta zo všetkých (ako už jej názov napovedá). Pokiaľ na ňu hráč narazí, opäť nikomu nič neprezradzuje a necháva si ju. Jej význam spočíva v tom, že komu po ukončení hry zostane, musí splniť nepríjemnú úlohu. A to vystrčiť na všetkých nahý zadok. Hráči sa pred začiatkom hry môžu dohodnúť (pokiaľ nami ponúknutá nebude všetkým vyhovovať) na inej úlohe, ktorú si sami vymyslia (trebárs dopitie plného pohára a pod). Aby to dotyčný nemal také beznádejné, sú tu dva spôsoby ako sa Čierneho Petra v priebehu hry zbaviť. Jeden z nich je ísť do lesa, do močiaru (v „jednotke"), na komín alebo do orlieho hniezda (v „dvojke"). Na tieto políčka sa ale hráč svojou figúrkou (podľa vyššie uvedených pravidiel) musí najskôr dostať. Po splnení tejto misie hráč kartu vráti do balíčku a ten poriadne zamieša, aby dal šancu ostatným. Druhý spôsob ako zrušiť toto prekliatie je vyhrať v celej hre.
Pojmy na kartách ako „odstráň cudziu figúrku", „strácaš figúrku" a pod. znamenajú, že dotyčná figúrka sa vráti späť do krčmy.

Figúrka „Fľaša"
Táto figúrka sa používa iba v „jednotke". Na začiatku každej hry sa umiestni jedno pole za prvú figúrku nasadenú do hry. Pohybuje sa po hracom poli ako ostatné figúrky počtom bodov na kocke pravotočivým smerom. Fľaša je k dispozícii všetkým hráčom. Kto chce hrať fľašou, musí mať minimálne jednu svoju figúrku v hre! Čaro figúrky Fľaša spočíva v tom, že pri vhodnej spolupráci viacerých hráčov môže poslúžiť k likvidácii niektorej „nepohodlnej" figúrky v hre.
Pokiaľ sa teda hráč rozhodne hrať Fľašou, musí túto skutočnosť zreteľne oznámiť **pred hodom kockou!** Tým tiež odpadá možnosť hrať toto kolo vlastnou figúrkou. Pri šestke musí Fľaša samozrejme postúpiť 6 aj nasledujúci hod. Pokiaľ Fľaša vstúpi na pole, kde je iná figúrka, pochopiteľne ju vyhadzuje a vracia do príslušnej krčmy. Ak nastane opačná situácia, keď hráč svojou figúrkou vstúpi na pole, kde je Fľaša, nikam ju nevyhadzuje, ale odsúva jedno pole za seba (môže sa stať, že na tomto políčku je iná figúrka, Fľaša ju tiež vyhadzuje).
Fľaša sa pohybuje iba po hlavnej ceste. Nepoužíva skratky (aj keď vstúpi na rázcestie). Taktiež je imúnna proti kartám. Pokiaľ sa hrá o poradie, ten kto dokončí hru, môže hrať naďalej Fľašou.

Kedy sa hráč musí napiť
Konečne sa dostávame k samotnej podstate hry. Nevyhnutnosťou sú však poháre (pokiaľ možno stále plné) vašich obľúbených nápojov. Hráči sa v priebehu hry môžu napiť kedykoľvek chcú, ale podľa prísne určených pravidiel nastávajú situácie, kedy nie je na výber. Hráč sa musí napiť v týchto prípadoch:
Ak je figúrka vyhodená ktorýmkoľvek spoluhráčom – Pri akomkoľvek návrate svojej figúrky späť do krčmy – Pri stretnutí s Fľašou (iba v „jednotke"). Keď je vyhodený Fľašou, alebo on odsunul Fľašu za seba – Pokiaľ mu to ukladá karta – Keď zhodí kocku zo stola – Keď zhodí Fľašu – Pokiaľ hodí kockou skôr ako spoluhráč pred ním ukončí svoje ťahy a úlohy z kariet – Za zdržovanie – Za zbytočné premýšľanie – Za švindľovanie – Za rozčuľovanie – Pokiaľ sa dostatočne nevenuje hre (napríklad veľa „mobiluje"). Všetci hráči sa musia napiť na počesť toho, ktorý svojou figúrkou vstúpil do domčeku. Ten sa napiť nemusí.
Hráč sa nemusí napiť ihneď, ale najneskôr, kým na neho príde opäť rad. Pokiaľ hodí kockou skôr ako splní svoje dlhy, je jeho hod neplatný a musí sa naviac napiť trikrát! Za švindľovanie, zdržovanie a vlastné nepitie. Výnimku možno udeliť, keď má prázdny pohár a nie je čo piť. Svoje dlhy splní, až je znovu niečo na stole. Množstvo, ktoré hráč vypije, je ľubovoľné (pokiaľ karta „Dopi pohár" neurčí inak). A záleží iba na ňom a na jeho stave. Spoluhráči mu môžu väčšie alebo menšie dávky iba odporučiť.

Mobilovanie :-(
V dnešnej dobe, ako je známe, sme všetci totálne závislí na mobilných telefónoch (hlavne ženy). Bez prezváňania každé 2 minúty, volania, ťukania a neustáleho kontrolovania displeja si to niektorí z nás ani nevedia predstaviť. Tento prvok ale nepríjemne ovplyvňuje hru a veľmi ruší!
Preto navrhujeme zákaz používania mobilných telefónov. Najlepšie by bolo, aby si ho všetci na začiatku hry vypli. Pokiaľ sa vám to nepodarí presadiť (s najväčšou pravdepodobnosťou) a niekto týmto „nesvárom" bude predsa len obťažovať, navrhujeme zaviesť sankcie. Pri akomkoľvek kontakte s mobilom (buď iba prezretie prichádzajúcej správy alebo hovoru) bude hráč potrestaný niektorým spôsobom.: Dopitím pohára – Stratou dvoch figúrok – Do konca hry bude jeho mobil slúžiť ako tácka pod pohárom – Pri opakovanom nerešpektovaní a ignorácii, vylúčením z hry.

Záver
Toto je podrobný návod k hre. Nemôže do detailu obsahovať všetky hracie situácie a varianty. To by naň nestačilo ani 100 strán. Výnimočne sa môže objaviť problém, ktorý nie je v návode bližšie popísaný a rozvedený. V takomto prípade potom rozhoduje: 1. Najlogickejšie vysvetlenie. 2. Názor väčšiny.